- BAND SCORE

Fear Of the Dark



N. DUC N. . DINKOM DE DIOCOLTO

<u>CONTENTS</u>

BE QUICK OR BE DEAD	<u>3</u>
FROM HERE TO ETERNITY	17
AFRAID TO SHOOT STRANGERS	29
FEAR IS THE KEY	47
CHILDHOOD'S END	61
WASTING LOVE	75
THE FUGITIVE	83
CHAINS OF MISERY	97
THE APPARITION	107
JUDAS BE MY GUIDE	117
WEEKEND WARRIOR	129
FEAR OF THE DARK	144

 $\sqrt{\sqrt{}}$

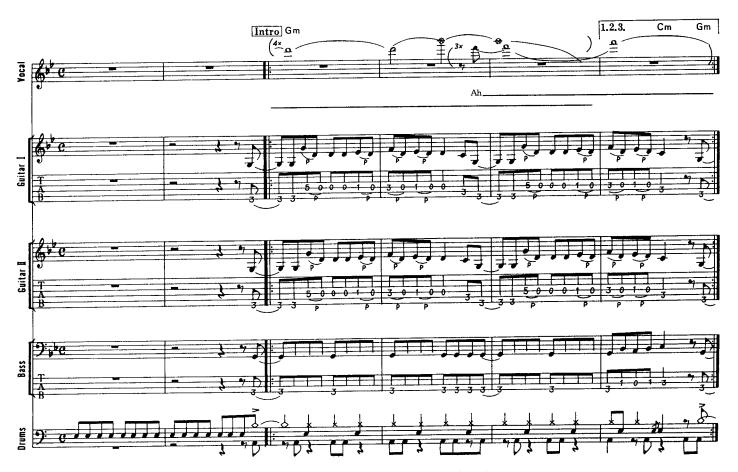


Words & Music by Bruce Dickinson and Jannick Gers

軽快なドラムのフィルから入るこの曲は、アルバムのオープニ ングを飾るアップ・テンポ・ナンバー。コピー・バンドが大喜び しそうなストレートな構成は、今回のアルバムに収められている 中でも1、2を争うとつつき易さだ。

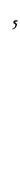
Vo:全体的にシャウト中心の歌い方になるので、細かい歌い回 しを気にしているとかえって良くない結果になる。むしろテクニ ック的なことよりも「気合い」を重視するべき。

G:イントロのリフは開放弦へのプリングがポイント。プリン グ・テクニック自体はたいして難しいものではないのだが、開放 弦へのプリングの場合、他弦の開放音がノイズとして出てしまい 易いので要注意。プリングを行う指が次の弦(4弦プリングの場 合3弦)で止まるようなやり方になると良い。 囚からのバッキン グは、単音とコード弾きのバランス、特に右手における手首の使 い方に気をつけよう。図におけるユニゾン・パターンでは、メロ ディー的な部分よりもリズムの一致の方にポイントをおくべきだ。 2本のギターを合わせるより、ドラムやベースとのユニゾン・フ レーズのつもりで練習した方が良い。ギター・ソロにおけるハモ リの部分は2人で分けて弾くのも良いが、サウンドの厚みを考え た場合バックガドラムとベースだけになる、ということを考えた 上で対処すること。7~8小節目にみられる"トリル&アーム" は、左手でトリルをしながら右手でアーミングを加えるトリッキ ー・テクニック。割とポピュラーなテクなので確実に決めたいと ころだ。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM





















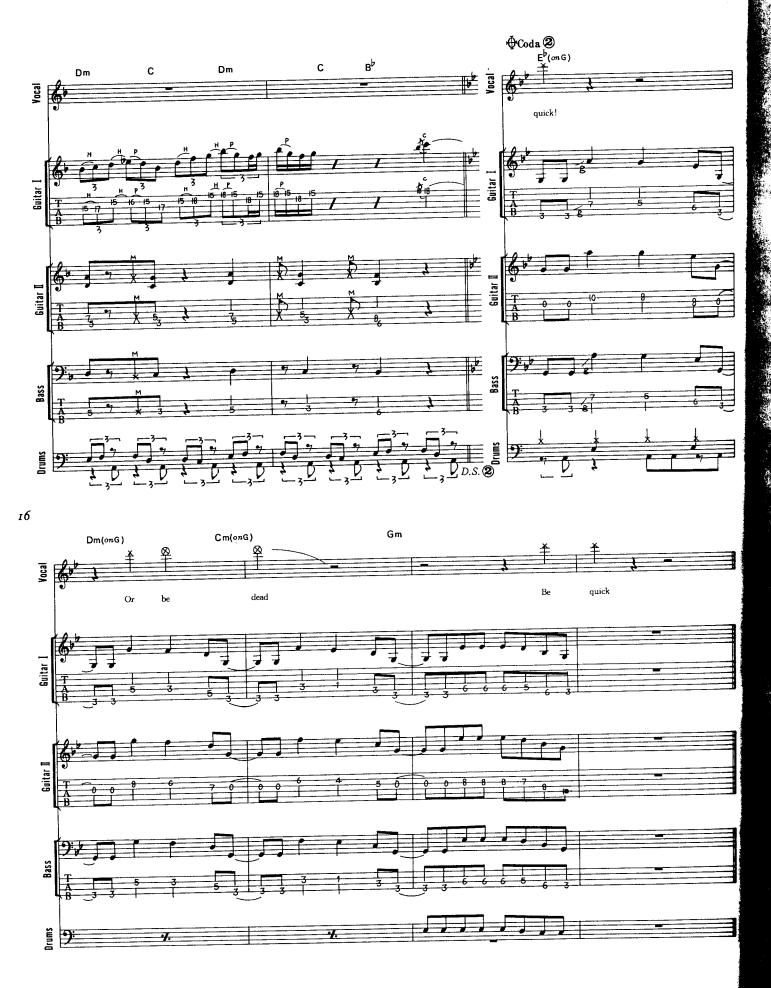














FROM HERE TO ETERNITY

フロム・ヒア・トゥ・エタニティ

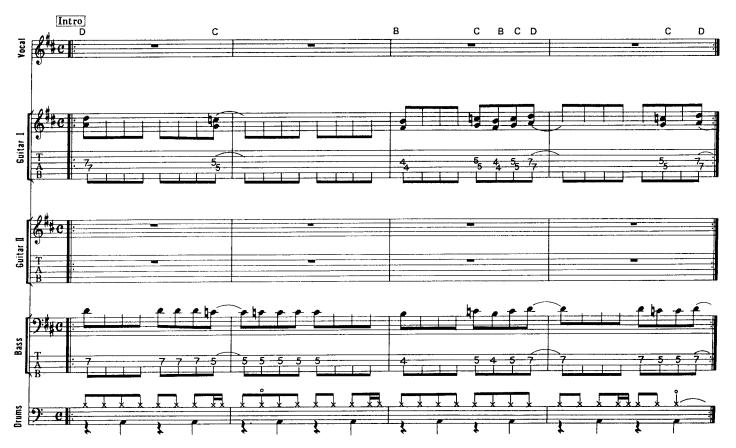
Words & Music by Stephen Percy Harris

Vo: アイアン・メイデンにしてはキーがあまり高くない曲なので、楽といえば楽な曲なのだが、それでいて歌い回しは攻撃的というのがこの曲における大きなポイントになっている。

G:イントロのギター1におけるリフ・プレイは、全ての音がスタッカート気味に弾かれているが、これはフラット・ピッキングよりもフィンガー・ピッキングの方がニュアンスを出し易い。やり方は4弦を親指、3弦を人差指でそれぞれ弾く、つまり右手の人差指と親指で2本の弦を"つまむ"要領で弾くわけだ。それをこのテンポで連続して行うことにより、自然にスタッカート気味なサウンドが得られる。この部分、一聴したところではノン・ディストーションのクリーン・トーンに感じるが、よく聴くと微妙に歪んでいる。これはアンプでのディストーション・セッティ

ングに対して、ギター側のヴォリュームを下げることによって得られるナチュラル・オーヴァー・ドライヴ・サウンドであり、つまり決してディストーションをオフにしたものではないのだということを知っておこう。ソロは2本のギターによるバトル形式になっている。どちらがどっちといった区別は特にないので、ギター1のパートの人がギター2側のリードをプレイしても一向に差し支えない。強いていえばギター1はアーミングが多用されるソロなので、アーミングの得意な方が弾くようにしたら良いだろう。Ds:シンコペ多用の曲にも関わらず、ドラムだけはタイトなビートを刻み続けるパターンが多い。他の楽器に惑わされないよう

自分のテンポをしっかりキープしよう。



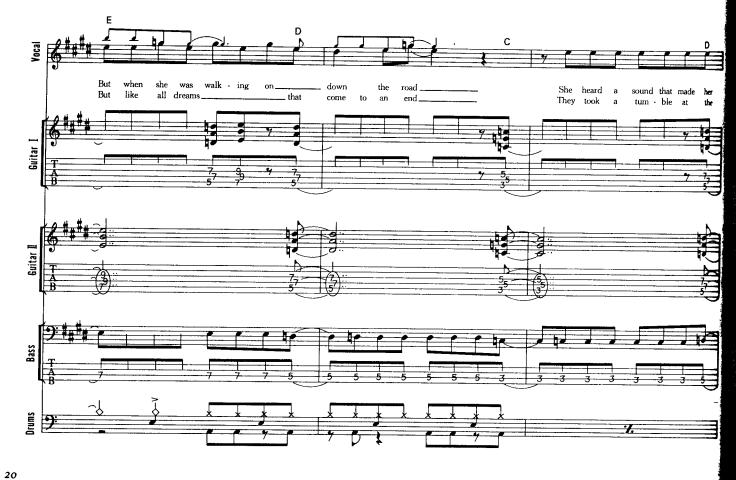
© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM















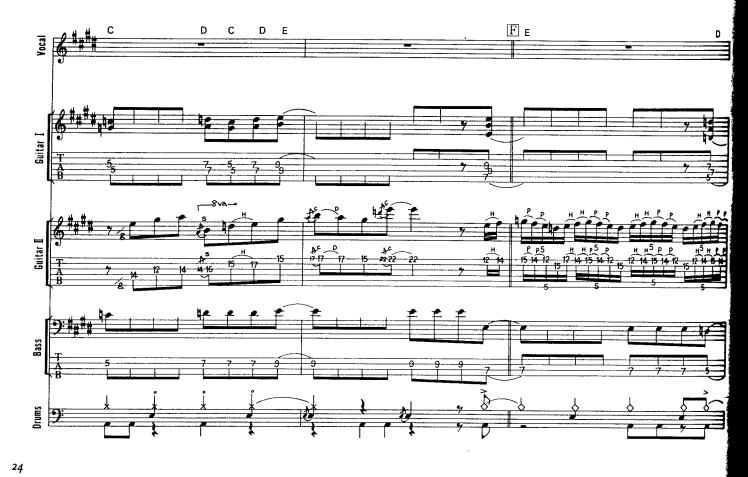






















E(onG\$)

Hell



Free Tempo

__place

ain't a bad_







AFRAID TO SHOOT STRANGERS

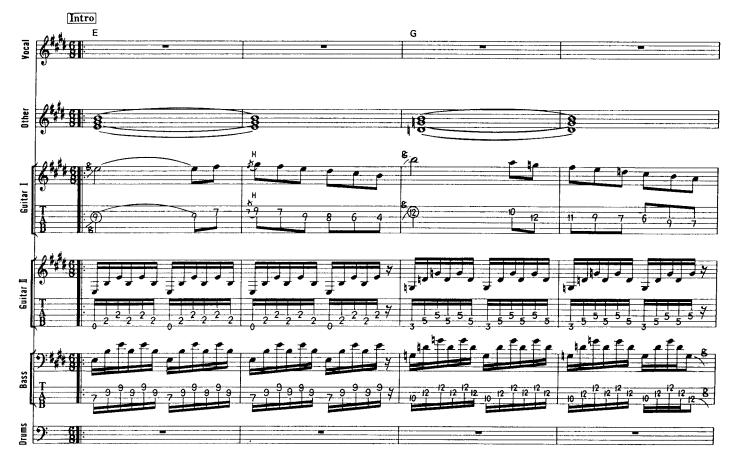
Words & Music by Stephen Percy Harris

曲調が刻々と変化する"組曲"タイプの構成を持つ、スケール の大きな曲である。インスト部分と歌の部分とのコントラストを どう演出するか等、バンドとしての研究課題の多い作品といえる。 テンポ・チェンジが何度も出てくるので、それぞれのテンポや ノリをしつかり把握しておくことがまず先決だ。イントロから**○** までは最拍子となっているが、実際には大きな3拍子のつもりで プレイ。つまり譜面での1小節を"¾拍子×2"でカウントする 要領。🔘でのテンポ・チェンジは直前の小節が指拍子という変則 的なカウントなので、リズム隊を中心に演奏がバラバラにならな いように注意すること。この部分ではテンポよりもノリの違いの 方が難しいので、実際にバンドで演奏する場合には普通に

8.拍子 で数えてから回に飛び込んだ方が良さそうである。

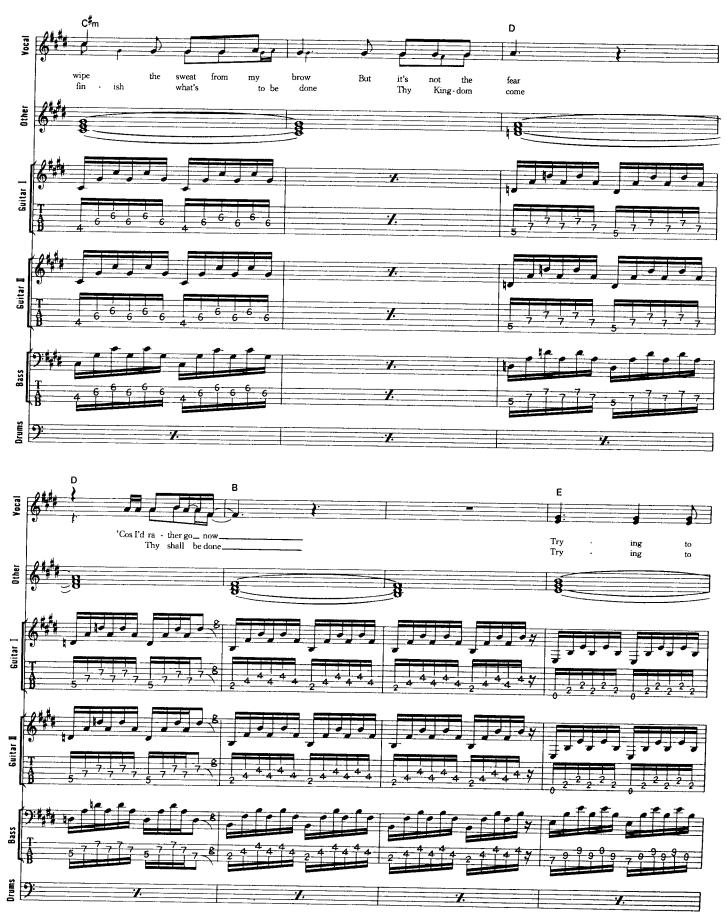
G: Eでのギター2は、速いテンポの3連なのでフル・ピッキ グだとちょっとキツイかも。その場合はフレーズの出だしのよう に、プリングをまじえた弾き方にしても構わない。5小節目から はハーモニクスによるフレージングなので、音のカブリを出来る だけ少なくし各弦の音がクリアに聴き分けられるように。同から のツイン・ギターによるハーモニーは、入ってからよりも入り際 の方が大事であることに要注目。ソロでの音使いは普通のペンタ トニックと異なるスケールなので、ポジションの把握には充分気 をつけること。

B: Dでの和音プレイは"1度5度オクターヴ"左手にコード・ フォームを覚え込ませるようにしよう。



































4 I



e de collèmente desser desser a comme l'a











FEAR IS THE KEY

フィア・イズ・ザ・キ・

Words & Music by Bruce Dickinson and Jannick Gers

アラビア風とでもいうか、エスニック・タイプの曲である。途中からガラッと雰囲気が変わるので、メンバー間で構成をきちんと把握出来ているかあらかじめ確認しておこう。

G:イントロにおけるギター1のリフは、この曲のテーマ・リフとなるものなので細かいフレージング(6弦開放日音の確実なピッキング等)についても厳しいチェックで対処すること。 4拍子のカウントの仕方は「4拍子+4拍子」、つまり「1・2・3・4・1・2」と数えるようにすると解り易い。ここでのギター2はスライド・バーを用いた演奏だが、全編にわたって登場するわけではないのでスライドの苦手な人はチョーキングなどで近いニュアンスを意識しながらのノーマル・プレイでも可。回でのギタ

- 2 は、深めのロング・ディレイをかけた上でノイジーなフリー・プレイを心掛けるのだが、ただ適当にメチャクチャやっていたのでは終わりのタイミングを見失ってしまう。 ノイズ・プレイとはいいつつも、バックの演奏をしっかり感じながら弾くようにしよう。 図からのギター1は、アコースティック・ギターのダビングによる"奥行き"がミソ。 雰囲気を近づけるにはやはりコーラス系エフェクトへの切り換え (踏み換え?) がベストであろう。

Ds&B:リズム隊にとって最もヤマ場となるのが回。比較的ゆっくりなテンポで、なおかつ間の多いパターンが続くこの部分は"リズム・コンビによるソロ・パート"ぐらいの気持ちで真剣に取り組んで欲しい。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM







































CHILDHOOD'S END

絶望の淵

Words & Music by Stephen Percy Harris

ペースの打ち出す細かいビートに繰り返されるギターのツイン・ (十七二・アルバム中でも、デビュー当時のスタイルを最もキーがないる作品の一つである。この曲ではキーボードの大幅な ・大が構成であり、特に後半の盛り上がりには "第3のギター" ことは無くてはならないパートを受け持つている。メイデンのコ ビーバンドには普通キーボーディストはいないだろうから何か でカヴァーするよう考えるところだが、この曲に関する限り是非 ※5キーボードは必要である。イントロなどは特にそうで、ツイ "テキターのハモといってもこの部分はオクターヴ・ユニゾンで 第9、キーボードの和音が鳴ってないと原曲における壮大なスケールは全く得られず、それはもう "お寒いサウンド" になって まうのた。この曲1曲の為だけのヘルプで構わないから、キー ボーディストを引っ張ってくるように。

G: 囚のような1度5度によるアクセント・フレーズを弾く場合に、1度5度フォームを押さえたままあくまで右手でアクセントをコントロールしようと四苦八苦しているギタリストをよく見かけるが、この手のプレイにおけるコツは「基本をルートの単音弾きにおいた上でアクセントの部分だけ5度も押さえる」ということをもう1度しつかり肝に銘じておこう。

B: 回における細かいフレージングはピック弾きならではのもの。ドラムとのリズム・ユニゾンになっているが、ここでのリーダー・シップはあくまでベーシストがとることを自覚してプレイするように。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.

Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

































WASTING LOVE

ウェイスティング・ラヴ

Words & Music by Bruce Dickinson and Jannick Gers

いかにもアイアン・メイデンらしいアイデアの盛り込まれたバラード。テーマ部とサビのメリハリをどうつけるか、というバンドにとけるアレンジの見本といえる作品に仕上がっている。

V○:バラードであるからにはメロディー・ラインの重視が当然の課題なのだが、それにこだわるあまり全体がこじんまりしてしまっては元も子も無い。△メロあたりはある程度きちんと歌う必要があるものの、サビなどは各自のフィーリングでどんどんフェイクしてしまって構わないだろう(キーがキツイのをかわす意味も含めて…)。

G:イントロ②におけるギター2のアルペジオ・パターンは曲 全体を通じてのメイン・リフというべきもの。コード・ネームに 惑わされず、あくまでギターのフレーズとして覚え込んでしまう方が良い。ロック・バンドのコピー譜における複雑なコード・ネーム表記というのは、そのほとんどがアルペジオ・パターンに含まれる音とペース音の関係に"後付け"したものであることを知っておこう。ここでのパターンなどは「Emが変化するパターン」とでも覚えた方が解り易いし、回での5~6小節目は同様に「Amの変化パターン」としてやってしまった方がずっと楽なハズ。

B:ルートのみ、といったオーソドックスなパターンに比べると、ギターとほとんど対等(もしくは上)な演奏内容なので、この曲の練習以外にギターなみの基礎トレーニングを積むことを強く勧める。もちろんピックを用いて。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.

Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM





TO THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TO THE PERSON NAMED IN COLUM





















In the state of th

THE FUGITIVE

終わりなき逃亡

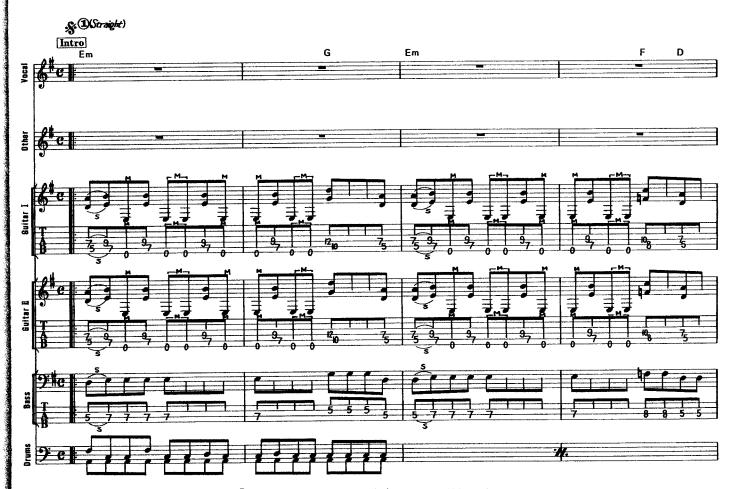
Words & Music by Stephen Percy Harris

イントロ、テーマ、サビ、間奏、エンディングと、全てにおいてドラマティックな内容を含んだ厚みのある作品。一見同じパターンの繰り返しでありながら手に汗ばむほどの緊張感を与えるやり方は、今でいう"スラッシュ・メタル"の先駆けともいえるアイアン・メイデンお得意の手法。リハーサル・マークごとに目まぐるしく変わる"ノリ"にも要注目だ。テンポ自体に変化は無いのに、ノリというかリズムにグルーヴ感に変化が現れるのは、これといった具体的なコツが無いだけにコピー・バンドにとってはやっかいな代物だろう。やや抽象的な表現になるが、順を追ってノリ方のポイントを指示してみよう。

イントロはアクセント重視のヘヴィなリズムで、囚に入るとタ

イトさを強調、回は2拍4拍のビートを前面に押し出してやればいい。回は最も要注意な部分、ここはテンポ・チェンジのつもりでプレイ。譜面での2小節分を1小節で数える要領の"実質16ビート"として対処して欲しい。回以降のインスト部分は、勢い重視のイケイケ・バート。バンドのメンバー同士のノリさえ合っていれば、リズムが走ろうがお構いナシ(事実本人達もこの部分はどんどん速くなっているのだから…)。ただし、歌に戻った時にノリも戻さなければいけないことをきちんと踏まえておくように。

G:ソロ・パートはあらかじめ練ってあったフレーズが中心な ので、テクニカルな面よりもやはりリズムに対するノリ方により 注意を払うべきだろう。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.
Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

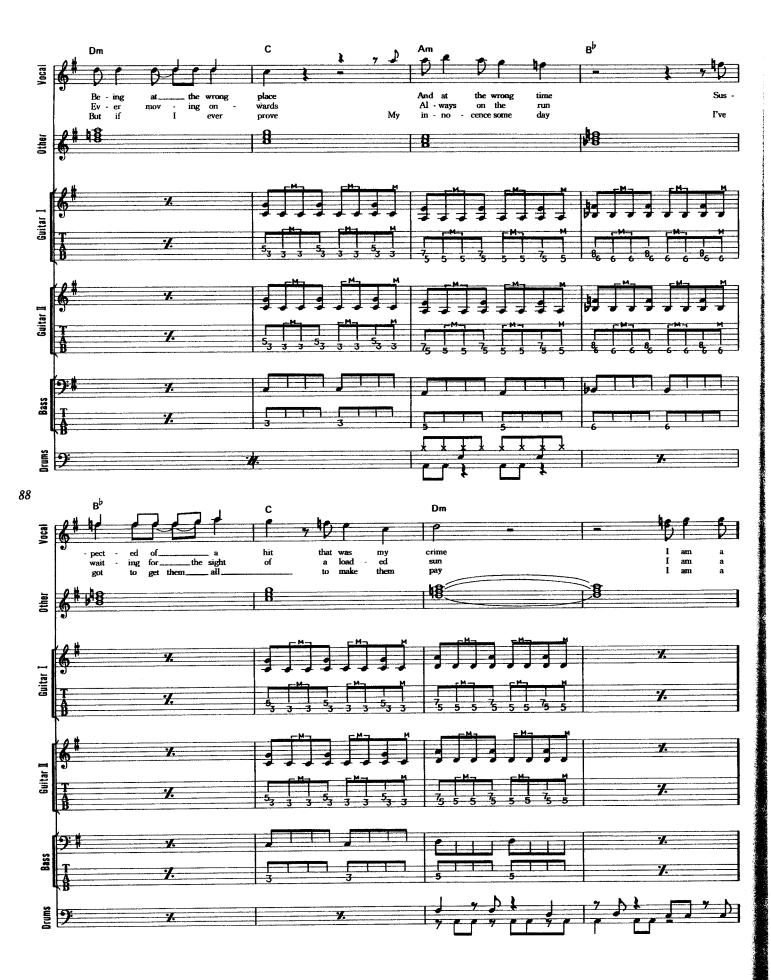












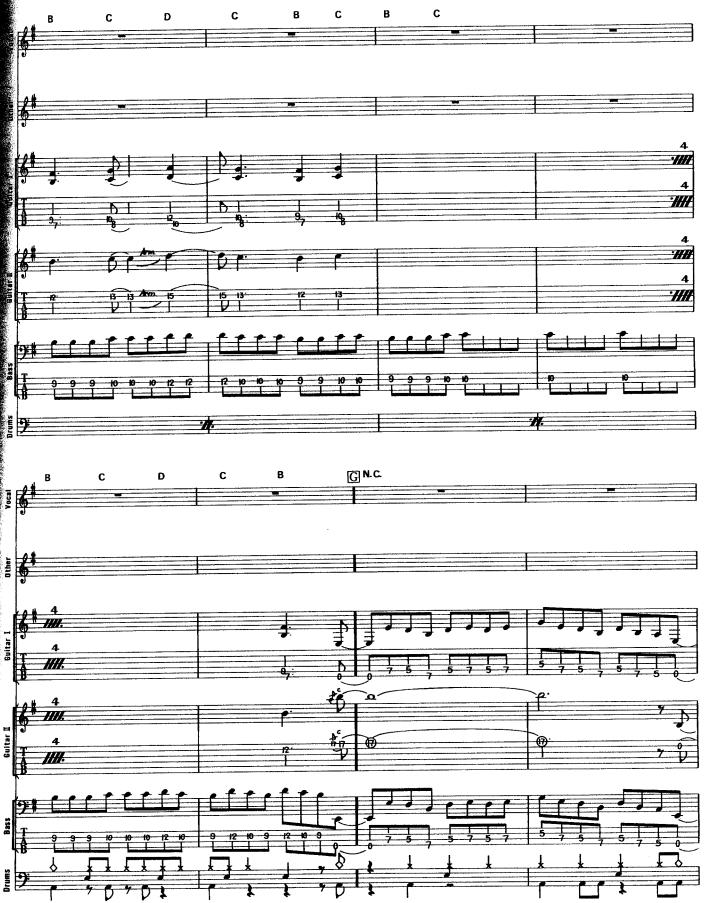






1. Guitar I 92 Em Em F_B Guitar I 5 6 3, 3, 4 Guitar 🏻 7 7 5 1 1 1











CHAINS OF MISERY

チェインズ・オブ・ミザリー

Words & Music by David Murray and Bruce Dickinson

ノリの良い3連シャッフルのロックン・ロール。シャッフル系 効曲における譜面上のリズム表記〈 π = デ 〉 にまず要注意。連 札に8分音符をそのまま弾かず、きちんとハネたビートでプレ よするように。

G:3連の連続したフレーズ、例えばイントロのにみられるようにフレージングの場合、右手のピッキングは当然のようにダウシとアップを交互に繰り返すオルタネイト・ピッキングになる。ところが、3連という奇数音符で1拍を形成するリズムの場合、 特拍子における偶数拍、つまり2拍4拍についてはピッキングが順番的にアップ・ストロークになるのでアクセントがつけにくくなる、というチェック・ポイントがある。具体的な攻略法として は、テンポを落としてアクセントをダウンでもアップでも同じようにつけられる練習をすると良いだろう。 図のギター2でのフレージングは、同じアクセント・パターンでありながら弦移動も行うパターンとしてより上級の課題といえるものだ。 匠はこの曲における唯一のリズム・チェンジのポイント。 ギター1でのアルペジオが中心になるユッタリした感じになる為に、リズムの「ハネ」は一時的に押さえられる。 譜面中に特に指示してないだけに、原曲との聞き比べてユッタリ感の程度を確認して欲しい。 匠直前にシャッフルに戻る為の導入フレーズがきっちり用意されているのも見逃せないところ。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM



There's a med-man in the corner of your eye.

He likes to There's a prophet in the gutter in the street. He say "Your and the street of your eye.

There's a med-man in the gutter in the street. He say "Your and the street of your eye.

He say "Your and the say "Your and the street of your eye.

He say "Your and the street of your eye.

He say "Your and the say "Your and





















Dadd9









THE APPARITION

妖しき者

Words & Music by Stephen Percy Harris and Jannick Gers

個は、ベースがヴォーカルのメロディーとユニゾンでプレイするため、コード・ネームはギターが優先する。歌の部分は個国の2パターンと少ないが、まずここを完璧に仕上げることが一曲を演奏する上で最も大切なこと。ソロ・パートばかりをがむしゃらに頑張る人をよく見掛けるが、ヴォーカルのフォローを第一に考えること。

G: 回のギター2はキーボードでの演奏をギターでフォローしたモノ。キーボードがメンバーに居るバンドではギター2はギター1とのユニゾンでプレイ。回のギター1は、4小節目のスライドはスライドらしいニュアンスが必要なのではなく、(フィンガリング上そうなっただけで)正確にG*音が鳴るように注意するこ

と。□のギター1。ここでのハーフ・ミュートは、ルート音側の弦に軽く右手の腹が触れる程度のミュートで、力強いダウン・ピッキングでプレイすること。ギター2の2小節目は、ピックを持たない残りの指をアームの上に乗せた状態で弾くのだが、全てダウン・ピッキングで行い、それと連動してアームをチョコンと押すような感じで弾くといいだろう。□□は2人のどちらがソロをとっても構わないので、お互いの得手不得手を考慮してから決定すること。その際音量のバランスには十分な注意が必要で、それぞれのソロ、バッキング時の音量のコントロールをキッチリ行うようにすること。演奏に余裕を持ち、より集中する為にヴォリューム・ペダルの使用を勧める。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM

107



D Α G Α D E \mathbb{C} In a world of de-lu In a room full of strang Nev-er turn your back on a friend... sion ers be - fore. my look dreams Do you stand with your back to the wall _right_now_ for one... Guitar I Guitar I _H.H.Open





E E7 - Internal Control of the Control of Guitar II 110





Tempo Change

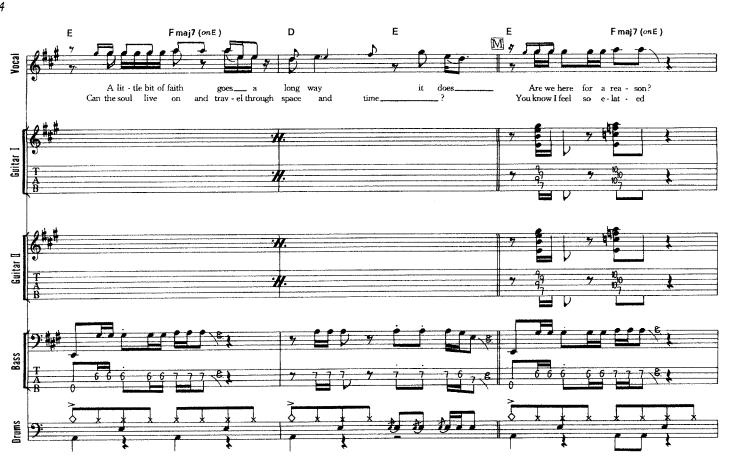






-(Half Muce)









D E

when we

May-bethen I'll come back

wouldn't it?

to fill you in...

Fmaj7 (on E)

know what

hap - pens

It would be nice

And when I know all the an - swers

I'd like to know

'Cause I'm a-bout

just what you think_

to find it

out____





JUDAS BE MY GUIDE

シューダス・ヒー・マイ・ガイド

Words & Music by David Murray and Bruce Dickinson

Vo: 凹のサビなどメイデンにしては珍しくポップな一面を持つ一曲と言えるが、他の歌メロに関してはまさにヘヴィの一言。とりあえず基本のメロディーを追ってから、崩して歌って行くといいだろう。コーラスは是非ともキメてもらいたいパートなので、そちらの指導にも力を入れてもらいたい。

G:回のギター1。5小節目1拍目は、3連の休符での"間"をうまく使い、薬指を13fへポジション移動してスムーズにプレイするように。バッキングは音コードはネックを握ったフォームで薬指1本でセーハ、右手は大きなストロークで弾くこと。3・4小節目は左手の余った指と、同時に右手の腹で5・6弦をミュート。当然、右手のストロークも小さくなるので、その分しっかりピッキングするように。回回の速弾きのようにハンマリング、

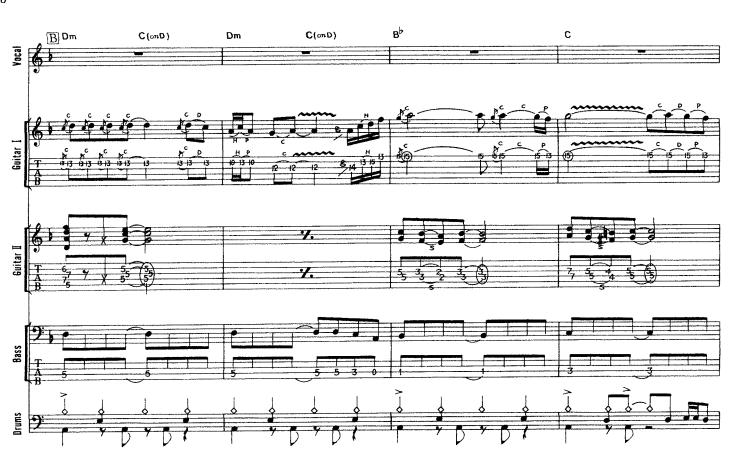
プリングが中心のプレイでは、一つ一つの音をしつかりと出してつなげることが大切。そのためにはノイズ処理、弾かない弦を確実にミュートすることで、よりスピーディーに聴こえるようになるハズ。ハンマリング、プリングの強弱のコントロールや、ミュート・テクニックをもう一度トリルの練習から始めるのもプラスになるだろう。

リズム隊は、シンプルながらも小節内でのシンコペなど一体感のある演奏に注目してもらいたい。特に難しい部分がない分、正確なプレイを期待する。 国の § 拍子の所は倍(8分)でカウントを取りながら、ギターのバッキングのメロディーを各自で覚えてしまう方が合わせ易いだろう。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd.
Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM









вβ

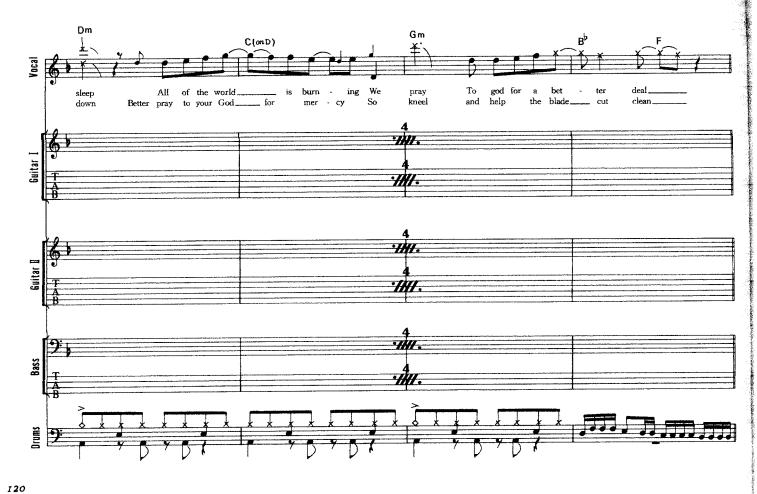
C(onD)

 Dm

C(onD)

Dm

С









 Gm

that all there is? that all there is?

Can I

Is that

Is Is

·////.

Ç

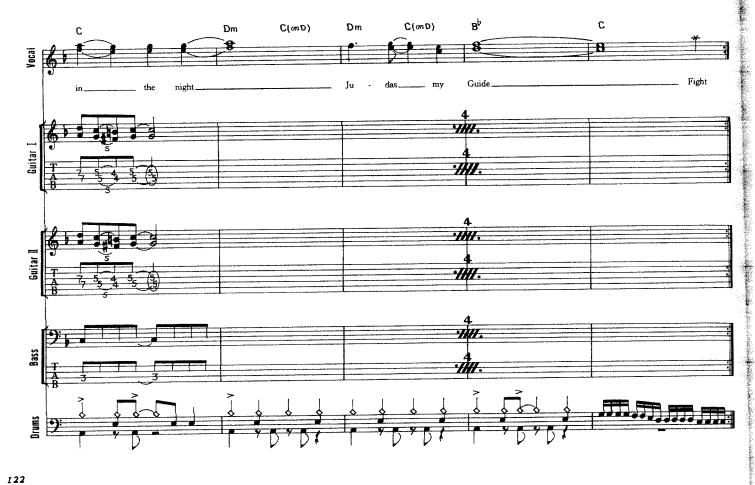
Dm

Ev Ev C(onE)

ery - thing's

ery - one's

wast









C(onD)

·////.

C(onD)







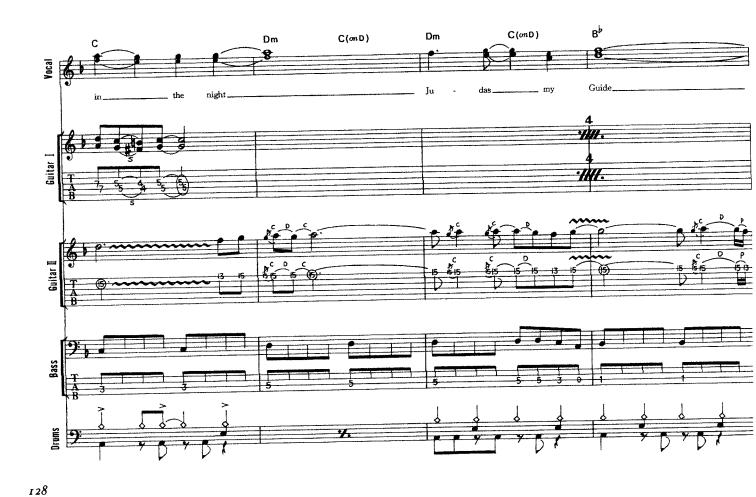






Gm

С



WEEKEND WARRIOR

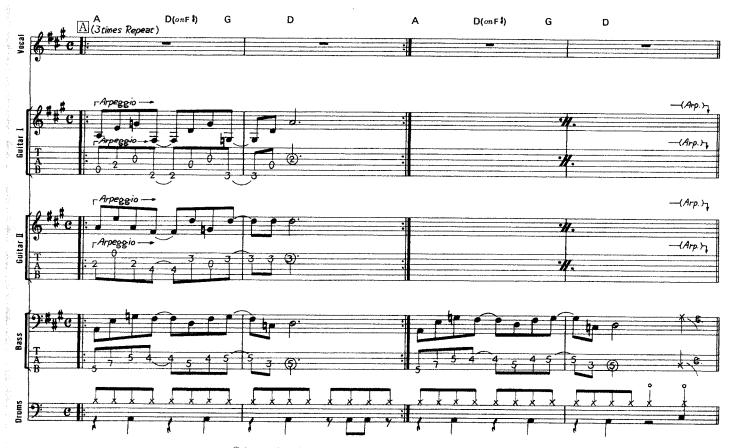
ウイークエンド・ウォリアー

Words & Music by Stephen Percy Harris and Jannick Gers

ビートの効いたミディアム・テンポのロック・ナンバー。回では3人目のギタリストが居るのであれば、アコースティック・ギターを1本加えると、尚雰囲気が出るのでトライしてもらいたい。 G: 国のギター1のアルペジオ。開放弦を使う場合、その開放弦の響きを大切にするため左手のフィンガリングは弾くべきいくつかのポジションを押えるのにすぎない。その分ピッキングを一つ間違えると関係のない音(特に開放弦)が出てしまい、収拾がつかなくなるので慎重にプレイすること。風のギター・ソロ。1小節目はいわゆる特殊奏法で、簡単に言えば普通のハーモニクスを右手と左手が反対の役割で弾く……かえってわかりにくいと思うので、やり方を説明すると、右手の横つ腹を弦の上に乗せてブ

リッジ付近から徐々にネック方面へスライドしながら左手は任意のポジション (ハーモニクスが出やすいポジション) でトリルをする。この時、右手を強く押え付けすぎたり、左手のトリルが弱いとハーモニクスによるトリッキーなピッチの変化が得られないので注意。十分歪ませた状態でアンプを鳴らしながら弾いてみれば、すぐに感じがつかめるので原曲を参考にして練習してもらいたい。

B: 図ではギターと同じように8分で切る音と1拍伸ばす音とをハッキリ区別することが大切。スネアの音を良く聞きながら演奏すること。



© Iron Maiden Publishing (Overseas) Ltd. / Zomba Music Publishing Ltd. Assigned for Japan to Nippon BMG Music Publishing Inc., managed by JCM





С

just

may - be

D(onF)

Feel .

G

_ the ten



С

when you're one of the crowd.

the ad - ren - a - lin's high

G

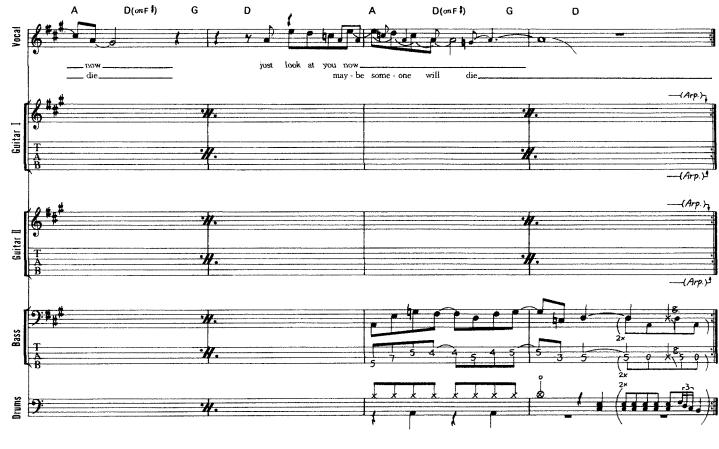
end war - ri-or

be - gins.

D(on F #)

And the game

C,









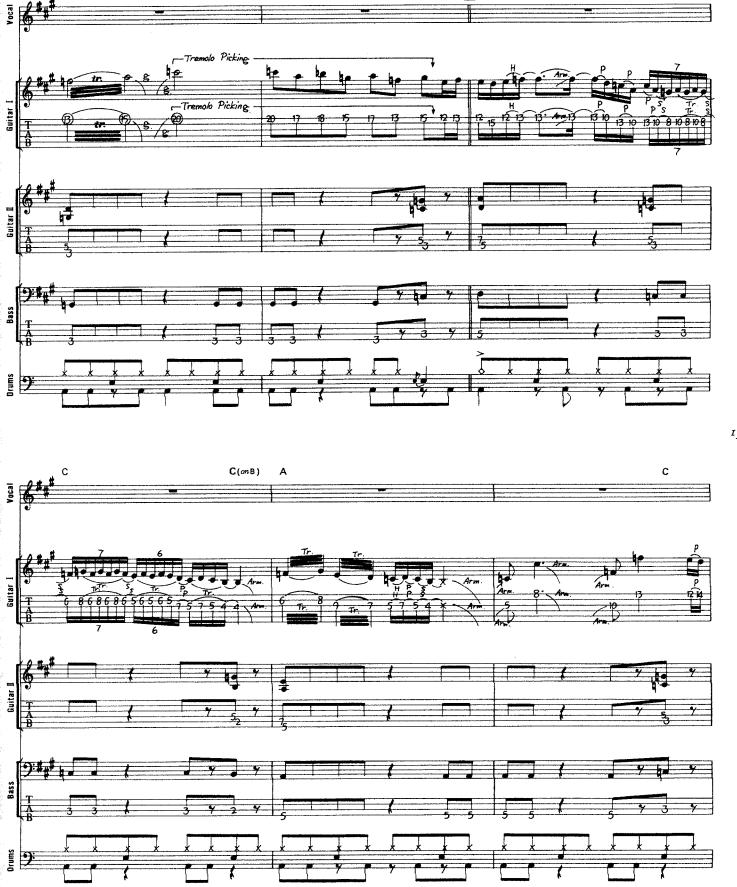






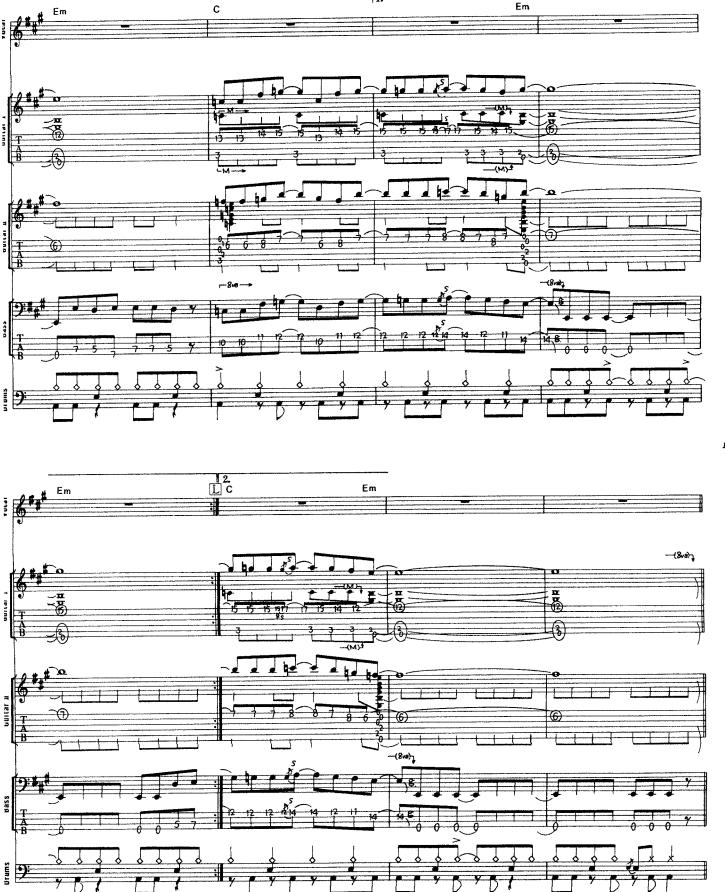


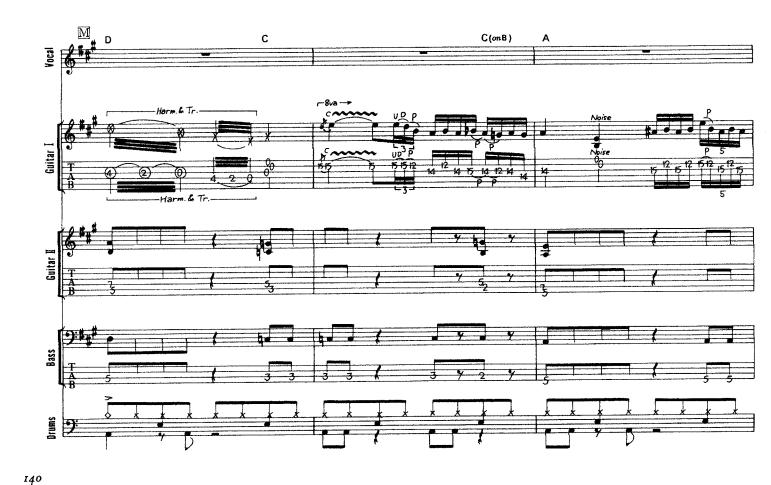






















FEAR OF THE DARK

フィア・オブ・ザ・ダーク

Words & Music by Stephen Percy Harris

図の入りは、各バンドによりアバウトな解釈で演奏してもかまわない部分。 図の最後の音をめいっぱい引張っても、そのままイン・テンポっぽくサラリと入るも良し。 図の頭でベースとギター2のタイミングとテンポが合い、それがギター1に伝わるように練習すること。

G:②のギター1は、②のヴォーカル・メロディーをギターで "歌う" と言う感覚が大事で、譜面で表わせない微妙なタメと言ったモノを研究してもらいたい。②のギター・ソロ。7小節目の2弦15fは必ず中指から始めること。4拍目の裏の3~2~1弦のピッキングは全てダウンで弾き、上から下へなでるような感じで(3弦を弾いた後で、ピックが2弦に当たって止まるように)アルペジオっぽく弾き、8小節目の頭は帰りのアップ・ピッキン

グとなる、ゆっくりのテンポで3連のリズムが出せるように練習すること。

B:譜面上のアクセントは、チョッパー・スタイルでのプル。 ピックを持っているので中指、又は薬指を弦に引掛けてボディの 反対側にはじくようにしてプレイ。オクターブの和音は、残りの 3本の指の爪の方を使って、ジャンケンのグーからパーのように 開きながら弾く。この時、同時に右手首のスナップを効かせると、 よりアクセントが強調され迫力が出る。

テンポ・チェンジや転調なども含めて、目まぐるしくパターンが変わると言うこともあり、各々、ドラムのフィルなどに耳を向け自分なりに曲を把握するように努力すること。



144













| Pear of the dark | 1 have | con have | a | con ha











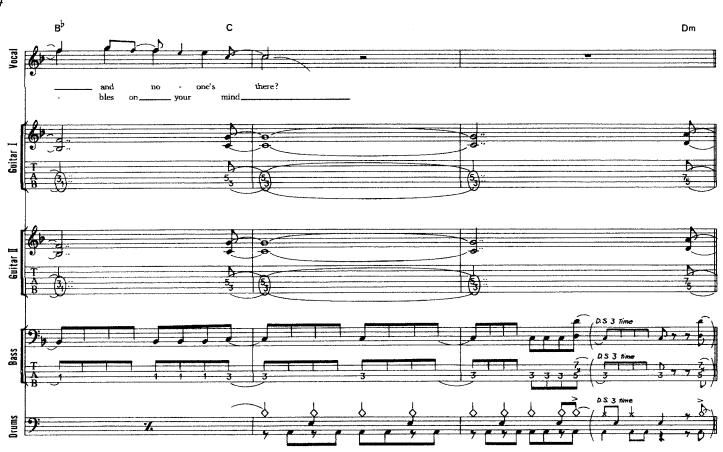














Dm

















Gm

Dm

Ðm

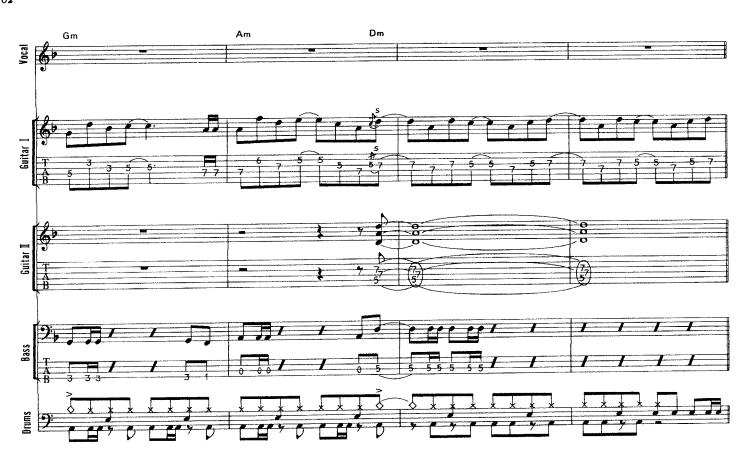










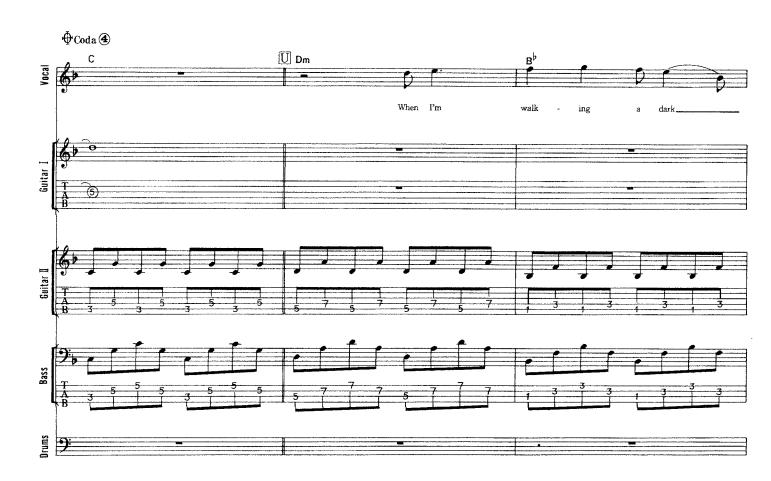












F Gm Dm Co road I am a man who walks a lene

rit.- - - - - - - -

166